

ABSTRAK

HUBUNGAN PENGGUNAAN *GADGET* DENGAN PERUBAHAN PERILAKU REMAJA DI MAN 1 TUBAN

Oleh:

JULIA NOVITA PUTRI
NIM. P27820521021

Indonesia menjadi negara kecanduan *gadget* nomor satu di dunia dengan menghabiskan waktu paling lama untuk melihat *gadget*. Menurut survei yang dilakukan di 34 provinsi di Indonesia, lebih dari 19% remaja di Indonesia diketahui mengalami kecanduan *gadget*. Data juga menunjukkan bahwa sebanyak 2.933 remaja mengalami peningkatan durasi online dari 7,27 jam menjadi 11,6 jam/hari, yang menunjukkan peningkatan sebesar 59,7%. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara penggunaan *gadget* dengan perubahan perilaku remaja di MAN I Tuban.

Desain penelitian ini diklasifikasikan sebagai studi *correlational* dengan pendekatan *cross-sectional*. Populasi yang diteliti terdiri dari 349 siswa, dengan jumlah sampel sebanyak 186 siswa yang dipilih menggunakan teknik *quota sampling*. Pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner SAS-SV dan SDQ. Analisis data dilakukan menggunakan uji *Chi-Square*.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dari 186 siswa, setengahnya masuk kategori penggunaan *gadget* tinggi sebanyak 94 orang (50%) dan hampir seluruhnya masuk kategori perubahan perilaku negatif sebanyak 180 orang (97%). Berdasarkan hasil uji statistik *Chi-Square*, diperoleh nilai *Pearson Chi-Square* dengan nilai *p-value* < 0,001, dengan taraf signifikansi < 0,05. Oleh karena itu, dalam konteks ini, H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga terdapat hubungan antara penggunaan *gadget* dengan perubahan perilaku remaja di MAN 1 Tuban.

Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat berdampak pada perilaku sosial seseorang, tergantung pada cara individu tersebut menggunakan *gadget* tersebut. Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat menyebabkan seseorang cenderung bersifat individualis atau menyendiri. Ketika remaja terlalu terpaku pada *gadget*, mereka mengabaikan dan kurang peduli terhadap lingkungan sekitar, sehingga mungkin kehilangan pemahaman etika bersosialisasi dengan orang di sekitarnya.

Kata Kunci : Penggunaan *Gadget*, Perubahan Perilaku, Remaja

ABSTRACT

THE RELATIONSHIP BETWEEN GADGET USAGE AND ADOLESCENT BEHAVIORAL CHANGES AT MAN 1 TUBAN

By:

JULIA NOVITA PUTRI
NIM. P27820521021

Indonesia is the number one gadget addicted country in the world, spending the longest time looking at gadgets. According to a survey conducted in 34 provinces in Indonesia, more than 19% of teenagers in Indonesia are known to be addicted to gadgets. Data also shows that as many as 2,933 teenagers experienced an increase in online duration from 7.27 hours to 11.6 hours/day, which shows an increase of 59.7%. The aim of this research is to determine the relationship between gadget use and changes in adolescent behavior at MAN 1 Tuban.

This research design is classified as a correlational study with a cross-sectional approach. The population studied consisted of 349 students, with a total sample of 186 students selected using quota sampling techniques. Data collection was carried out through the SAS-SV and SDQ questionnaires. Data analysis was carried out using the Chi-Square test.

The results of this research show that of the 186 students, half fell into the high gadget use category, 94 people (50%) and almost all of them fell into the negative behavior change category, 180 people (97%). Based on the results of the Chi-Square statistical test, a Pearson Chi-Square value was obtained with a p-value of <0.001 , with a significance level of <0.05 . Therefore, in this context, H_0 is rejected and H_a is accepted. So there is a relationship between gadget use and changes in adolescent behavior at MAN 1 Tuban.

Excessive use of gadgets can have an impact on a person's social behavior, depending on how the individual uses the gadget. Excessive use of gadgets can cause someone to tend to be individualistic or withdrawn. When teenagers are too fixated on gadgets, they ignore and care less about their surroundings, so they may lose their understanding of the etiquette of socializing with the people around them..

Keywords: Gadget Usage, Behavioral Changes, Adolescents